

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

LONGO BRAÇO DA LEI APANHA NOVA TECNOLOGIA

Título: «TECHNOCOP»
Máquina: Spectrum

A Gremlin, editora que tantas vezes mete o pé na poça, saiu-se bem desta vez, com o título que já deve andar a dar muito que fazer a quem apostou na sua compra. Trata-se, é óbvio, de *Technocop*, um programa que junta dois géneros sob a mesma capa.

Misto de *Out Run* e de *Robocop* (sem ser qualquer destes títulos), *Technocop* lança o jogador para os comandos de um carro da polícia que, em patrulha pelas estradas, tem que disparar sobre os veículos dos inimigos da lei. Segundo parece todos os outros condutores são inimigos, pois o que há para fazer ao longo de todo o percurso é mesmo disparar-lhes em cima.

O carro da polícia tecnológico está equipado com um canhão que o transforma numa arma terrível para os outros condutores. Mas as coisas tornam-se ainda mais quentes quando o polícia, após ter cumprido uma missão com

sucesso total (ver já de seguida mais pormenores), recebe não só um louvor mas também equipamento mais sofisticado.

Vai o nosso representante da lei todo sossegado, aos tiros, pela estrada fora, quando no rádio de bordo (tudo em letrinhas no «écran») lhe é dada a indicação de que um terrível bandido está a fazer um assalto. E tempo de acelerar até lá, preparando tudo para um terrível combate.

O carro trata de parar automaticamente quando o jogador está a chegar ao local do crime. E então a cena muda radicalmente, com o polícia a aparecer numa zona de muitas portas e perigos. É um bloco de apartamentos onde o malvado que se procura (favor confirmar a identificação no imenso relógio de pulso) está a tratar de juntar alguns dinheiros alheios.

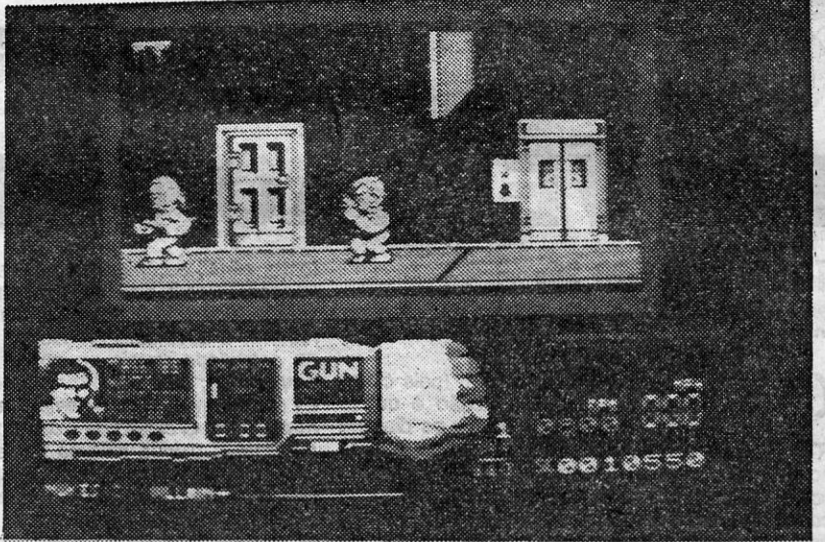
Tiroteio é algo que não falta nesta secção. Há sequazes do malvado-mor a saltarem de todos os lados. Há que usar a metralhadora sabiamente, enquanto se procura chegar junto do chefe. E como há um tempo limite para o fazer é bom não arrastar os pés.

Para ir de um para outro nível do edifício, há que usar os elevadores. Nem sempre fácil, dado que nem tudo funciona como se desejaria. E há locais onde é preciso saltar para ultrapassar uma abertura no solo. Conveniente, se houver tempo, será olhar o radar do relógio de pulso, que indica onde é que o ladrão pára.

A metralhadora é a melhor forma de resolver o problema, mas há alturas em que ordens vindas de cima indicam que o meliante deve ser capturado vivo. Então há que usar a rede e ser eficiente. Ou vamos assistir ao desaparecimento de mais um polícia.

Como já se indicou, vencer cada um destes recontros significa ter mais pontos, mais nomeações e mais equipamento para o carro. E avançar em frente para mais difíceis provas (se bem que sempre do mesmo género). Novidade é que em *Technocop* não é necessário carregar nível atrás de nível. Está tudo no mesmo bloco.

Pouca cor é o resultado de o jogo ter toda a programação enfiada no mesmo carregamento. Pouca cor e uma repetição aborrecida dos inimigos



Na secção de apartamentos de *Technocop* o relógio de pulso do polícia entra em funcionamento. No lado esquerdo aparece uma foto do ladrão a capturar, seguida do radar e do indicador da arma utilizada no momento. Tudo bem explicado, deixando ainda um espaço generoso para a janela da acção

na secção dos apartamentos. E a acção também fica toda muito igual após as primeiras voltas. No entanto, *Technocop* é capaz de prender por umas boas horas e vale bem a experiência.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar.



ÇORRIDA DE MOTOS É DESASTRE ESPANHOL

Título: «ASPAR»
Máquina: Spectrum

VROOUMMM... Montado na sua moto, Aspar, o grande campeão espanhol das provas em pista corta a curva a quase 200 quilómetros por hora. De repente, sai-lhe um pixel ao caminho e pumba, catrapumba, Aspar, «espalha-se» pelo chão fora, acreditando que agora é que vai desaparecer. Errado, afinal estava era a sonhar com o que a Dinamic lhe fez...

Aspar, Grand Prix Master é nome de jogo. Da responsabilidade da Dinamic. Espanhol, portanto. E mau, já não portanto mas sim por defeito. É que Aspar

sai à rua já depois (bem depois) de jogos como *Super Hang-On* ou outros simuladores de motos (esqueci os nomes) de alto gabarito (palavra cara esta, ouvi-a da boca de um ministro), e, por isso mesmo, devia sair com cuidado.

Tal como estamos, *Aspar* é um jogo de que só o «screen» de abertura satisfaz. Uma vez lá dentro o que se apanha é um simulador ao estilo dos da *Code Masters*, o que não fica nada bem à Dinamic que, já o provou, sabe fazer melhor.

Há um menu muito certinho, cheio de opções e fácil de compreender. E faz-se tudo segundo as regras, para espreitar a pista e descobre-se que o todo é visto de cima, com as motos a

parecerem tudo menos isso, o controle dificultado e o «scroll» do conjunto a fazer pensar que o jogo deve ser de 1980. Ou antes...

É estranho que a Dinamic tenha querido homenagear um seu compatriota com tão tosco jogo. Ou talvez *Aspar* tenha caído em desgraça. É que só isso explicaria o que lhe fizeram neste verdadeiro «espalhanço» da editora espanhola responsável por *Navy Moves* (aqui em breve, esperem só).

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): 9 (forma de controle)
Conselho: A evitar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o micro-computador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — DRAGON NINJA
- 2.º — PARIS-DACAR
- 3.º — BATMANIA
- 4.º — MAVE MOVES
- 5.º — SUPERMAN
- 6.º — ROBOCOP
- 7.º — 4 X 4
- 8.º — FOOTBALL DIRECTOR II
- 9.º — ASPER GRAND MASTER
- 10.º — OPERATION WOLF

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VELHO «CRAZY CARS» GANHA UM CANHÃO

Título: «FIRE AND FORGET»
Máquina: Spectrum

DEPOIS de *Crazy Cars* eis que Titus volta ao ataque com... *Crazy Cars* com canhão. Perdão, o título real é *Fire and Forget*, mas os gráficos são tão iguais que a confusão é natural.

Num tempo em que a motorização está na moda (com *Overlander*, *Technocop*, *Roadblasters* e quejandos) *Fire and Forget* tinha que suceder. Resta saber se valerá a pena. É que se *Crazy Cars* já era um jogo «menos mal obrigado mas já vi melhor» — se me entendem —, duvida-se de que este *Fire and Forget* que copia a fórmula e lhe monta um canhão na memória vá bem longe nas estradas de uma guerra que não é nossa.

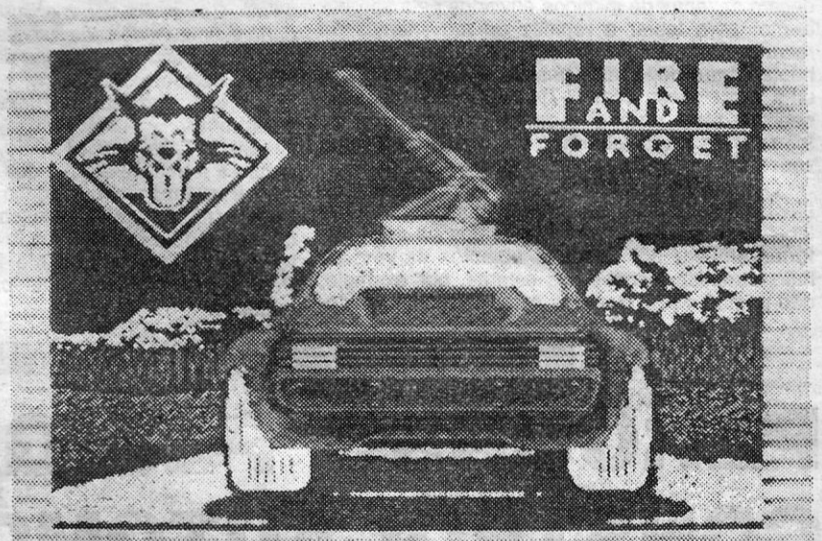
De qualquer modo, para os vivamente interessados no assunto aqui se deixa indicado que *Fire and Forget* decorre ao longo de três níveis que os programadores dividiram em seis secções cada. Cada secção é uma guerra. Consiga o jogador levar o carro até ao fim de cada uma delas e vai ganhar a guerra...

Colocar o veículo do lado direito da estrada, mesmo no cantinho, parece resultar para passar níveis com uma velocidade de espantar e sem (grandes) problemas com os inimigos. Claro que isto tira interesse ao jogo, mas como pode haver quem queira ir espreitar os níveis mais avançados, aqui fica a sugestão.

Quem seguir a dica acima vai descobrir (bem depressa) que a paisagem de *Fire and Forget* é toda muito a mesma. O que não pode ser uma surpresa dado que o jogo carrega todos os níveis de uma só vez. E com 18 níveis em memória até um 128K se esquece de dar mais paisagem...

Claro que (voltando à dica) avançar pelas esquinas tem o seu preço. E como a subsistência do nosso herói (ou do veículo que o transporta) depende do combustível recolhido pelo caminho (são os cones que aparecem no meio da estrada) quem não os recolher não irá muito além do quarto nível.

Apanhar cones de gasolina dá direito (se do alto não dispararem muito) a avançar guerra a fora. Sempre com um olho no manómetro do combustível, para evitar desgraças. É que quando o nível começar a baixar é tempo de pen-



sar noutra estratégia. Como o jogador cedo descobrirá, em *Fire and Forget* não há vidas para perder. De cada vez que um inimigo nos atinge ou passarmos sobre uma mina (o grande boomm) é o nível de líquido vital que diminui. E quando o depósito estiver a zero é o fim da corrida. Tal como na vida real...

Tal como já se deu a entender, *Fire and Forget* é fraco (e azul) no que toca a gráficos. Apesar de a viatura sobre o

alcatrão ser bem bonita, a máscara que a rodeia dá-lhe (tal como em *Crazy Cars*) um ar irreal. Um caso nítido de um bom «écran» inicial, pena que o jogo...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Ver antes de comprar.

XXII — GUIA TV/«A CAPITAL»



PR. MARQUÊS DE POMBAL, 1
TELEF.: 53 61 16 • LISBOA

Trate de si
sem gastar
muito dinheiro

Serafim
R. SÁ DA BANDEIRA, 210 - PORTO
TELEF.: 28816-318099

cabeleireiros de senhoras

★ DEPILAÇÕES ★ MANICURE
★ PEDICURE ★ ESTÉTICA

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

OS INTOCÁVEIS EM VERSÃO MICRO

Título: «CHICAGO 30»
Máquina: Spectrum

O tempo é o da lei seca, o local (pois claro) os Estados Unidos. E a acção é quase igual à dos «Intocáveis» (todos os dias na RTP 2 às 20 horas). Quem não quiser ver a série pode mudar de canal, carregar *Chicago 30* no computador e dizer à família que a televisão está com soluços. Talvez alguém acredite e passe uma hora a olhar para esta nova aposta da Toposoft.

José Manuel Muñoz é o programador de serviço. Roberto Acebes tratou dos gráficos e Gominolas (sempre ele) escreveu a música. Um trio de «gangsters» que vai levar de arromba o mercado de jogos de computador.

Em Inglaterra, onde o jogo ainda não saiu (está quase), é o Ocean que vai tratar da edição, mas é mesmo com sabor espanhol que se deve olhar este «Chicago 30». Que é um «tiro neles» do mais simples que há, mas sempre capaz de levar qualquer um para mais uma voltinha.

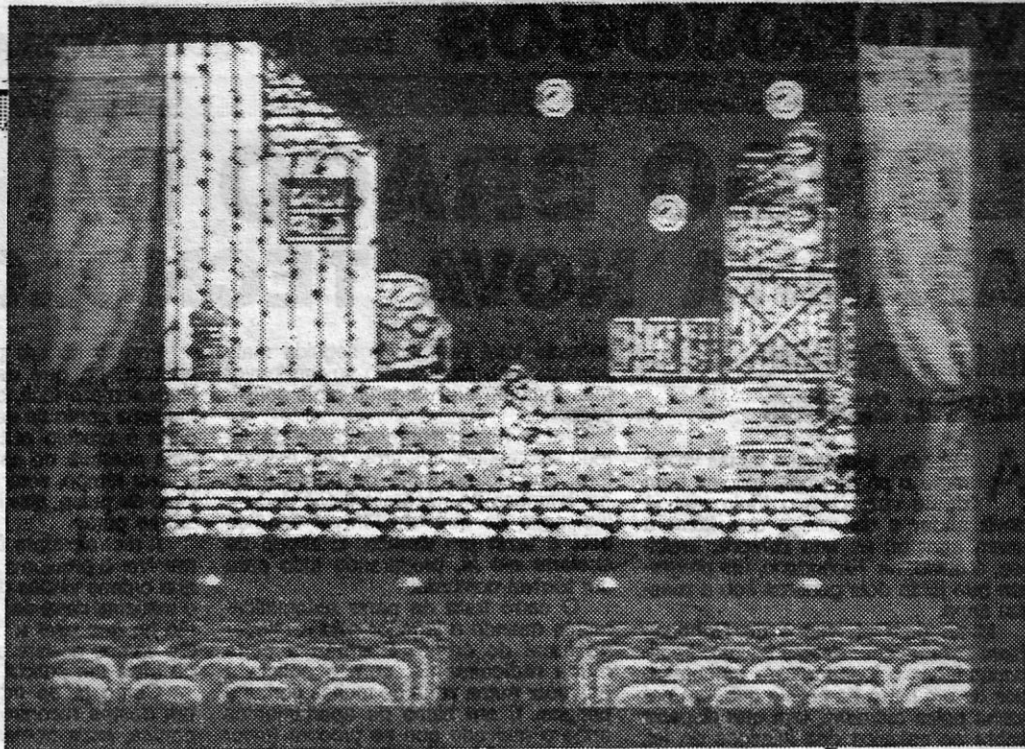
Na pele de Elliot Ness (sozinho desta vez, que a memória não dava para mais) o (pobre) jogador tem que percorrer os cantos da cidade em busca dos homens do uísque... Que parecem ser milhen-

tos e, afinal, os únicos que frequentam o percurso horizontal (com algumas escadas) de Ness.

Ao todo há quatro secções a percorrer para resolver a questão. Partindo do porto, onde intensa actividade revela ao polícia que algo está a preparar-se, há que correr até aos limites da cidade (é sempre a direita) sempre a disparar sobre os malfetores. O centro da cidade preenche a secção seguinte e o jogo termina (se o jogador não der cabo das vidas antes) no armazém, como é normal e de bom tom nestas coisas.

Chicago 30 é visto como se o jogador estivesse no cinema a assistir a um filme. E na audiência há pouca gente (ainda bem, não falam, não comem amendoins ou batatas fritas) que tende a diminuir de cada vez que Ness perde uma vida. Se pensa que os espectadores estão simplesmente a abandonar a sala está enganado. O que sucede é que aquelas cabecinhas saltando lá mais à frente são o contador de vidas escolhido pela Toposoft. E cada vez que uma vida se vai, o cinema perde uma cabeça...

Gráficamente o jogo não é de estarrecer. Tudo bem composto, no sítio certo, talvez com algum exagero nos pormenores, o que cria confusão em determinados pontos do percurso. Mas não é nada com que não se possa viver passados os primeiros momentos.



Dominar os movimentos de Elliot Ness é algo que também vai obrigar a exercitar os dedinhos. Mas uma vez descoberto o método, é ver os vilões caírem como pardais (ou será como tordos?). E cuidado com os automóveis pretos que circulam pela rua...

Os mais preocupados com a falta de vidas podem procurar as teclas mágicas na zona central do teclado. São só duas e dão direito a vidas infi-

nitias. Uma benesse que começa a ser regra nos jogos, facilitando a vida (eternidade, eis-me aqui) aos mais desajeitados (e a mim — JA).

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A comprar.

PRIMO DE «EXOLON» É BOM COMO TUDO

Título: «DARK FUSION»
Máquina: Spectrum

ENTRAR para o corpo de elite conhecido por «Guerreiros do Guarda» (guarda de guardar não da terra) é uma tarefa difícil a que só poucos se arriscam. Os mais aptos já acabaram *R-Type*, *Exolon*, *Zynaps* e outros «zzaps» do género...

A prova dos nove chama-se *Dark Fusion* e tem o selo da Gremlin. Programado por Jobbee, Berni and Benn (com nomes assim não admira que sejam da tal Guarda), este «Fusão Negra» começa com o jogador enfiado dentro de um fato de astronauta, bem ao estilo de *Crosswise*, na chamada *Combat Zone*.

Zona de combate é mesmo uma secção onde há que pôr os lasers ao rubro enquanto se despedaçam dezenas de inimigos enviados pelo sargento-mor para testar a rapidez de movimentos do recruta. Armado com um laser pequenino, o astronauta com o dedo mais pesado vai descobrir aqui uma semelhança com *R-Type*. Se deixar o dedo sobre a tecla de «fire» durante um período de tempo mais longo, vai enviar em direcção aos malvados uma bala de tamanho familiar. E pumba...

O bom de destruir os alienígenas (sempre eles) é que os ditos deixam estranhos objectos no local onde estavam momentos antes de se transformarem em pó. E esses objectos servem as mais variadas funções. As esferas, por exemplo, dão pontos. Mas há armas extra bem como pode-

res parecidos com os do Super-Homem. Resta saber usá-los.

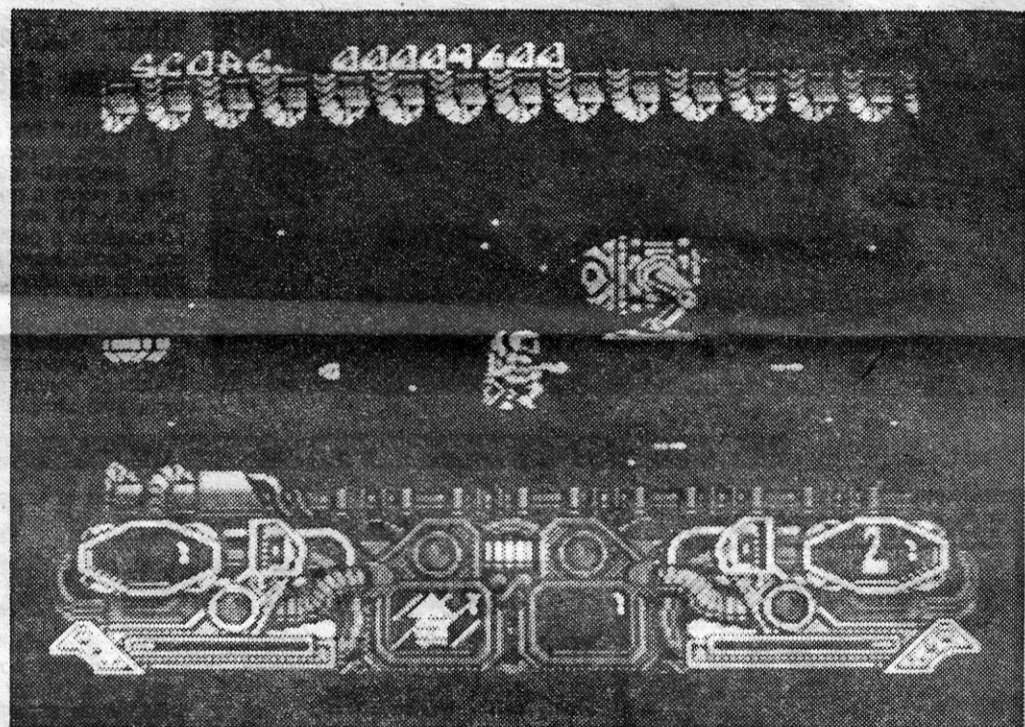
Entrar numa das câmaras de fusão leva o jogador, no interior de uma nave, até à secção conhecida pelo nome de *Alien Zone*. Ali há que destruir uma nave espacial grande de mais para mostrar nesta página. Ficar no canto superior esquerdo pode ajudar. E usar a técnica do dedo pesado também não será má ideia. Só assim vai ser possível voltar à zona de combate para mais uns tirinhos no estilo simples.

Há duas naves gigantes para destruir, cada uma delas acedida através de uma câmara especial. Depois, só depois, é possível seguir para a zona de voo, um «tiro neles» pejado de muitos «eles». No fim desta secção há mais uma câmara, que leva até nova *Combat Zone*. E por aí fora, sempre aos tiros...

Gráficos com requinte, eis algo que *Dark Fusion* oferece aos que optarem por mais um jogo do género de *R-Type* mas sem o primor deste último. Cor, muita cor, movimento da mesma qualidade e uma velocidade que vai pôr algumas cabeças à roda são mais alguns dos trunfos deste título da Gremlin.

Dark Fusion tem um único problema: é difícil para burros.

Em *R-Type*, por exemplo, aprende-se com o tempo a forma de ataque dos inimigos, o que permite ir avançando um pouco de cada vez. *Dark Fusion* não possibilita essa técnica e mesmo quando repete movimentos, a rapidez de ataque é tal que o astronauta cedo fica feito em nada. Pena... mas não suficiente para afastar os mais audazes.



Género: Acção
Gráficos (1-10): 8

Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A comprar.

PERCURSO PERIGOSO CONSTRÓI AUTOMÓVEL

Título: «ROCK'N'ROLL»
Máquina: Spectrum

SE se escrever aqui, logo a abrir, que este jogo é bom e é espanhol, o que é que toda a gente vai pensar? Acertaram os que pensaram automaticamente, tal como o cão de Pavlov (onde raio está a campainha?) no nome da editora de «nuetros hermanos» que começa por um T. É mesmo da Toposoft o *Rock'n'Roll* que vos vai levar de passeio por estradas e mais estradas numa correria infinda.

O «écran» de abertura pode levar alguns a sonharem com passeios por todo-o-terreno (e talvez os haja mas não no bloco inicial), dado que o caminho é serpenteante, as ravinas esperam os descuidados, os jipes dão o toque final. Uma vez carregado o jogo descobre-se que não é bem assim.

Programado por Rafayo Gomez com gráficos de Roberto Acebes (o homem de *Chicago 30*) e com (sempre ele) Gominolas na música, *Rock'n'Roll*, de facto, um jogo motorizado. Ao volante de um carro, o jogador percorre as ruas de uma cidade e recolhe pontos de interrogação. Quando acabar de recolher todos os símbolos de um nível, se tiver a paciência para espreitar na janela do lado esquerdo (em baixo), descobrirá que um carro inteirinho surgiu no espaço negro. É o bilhete

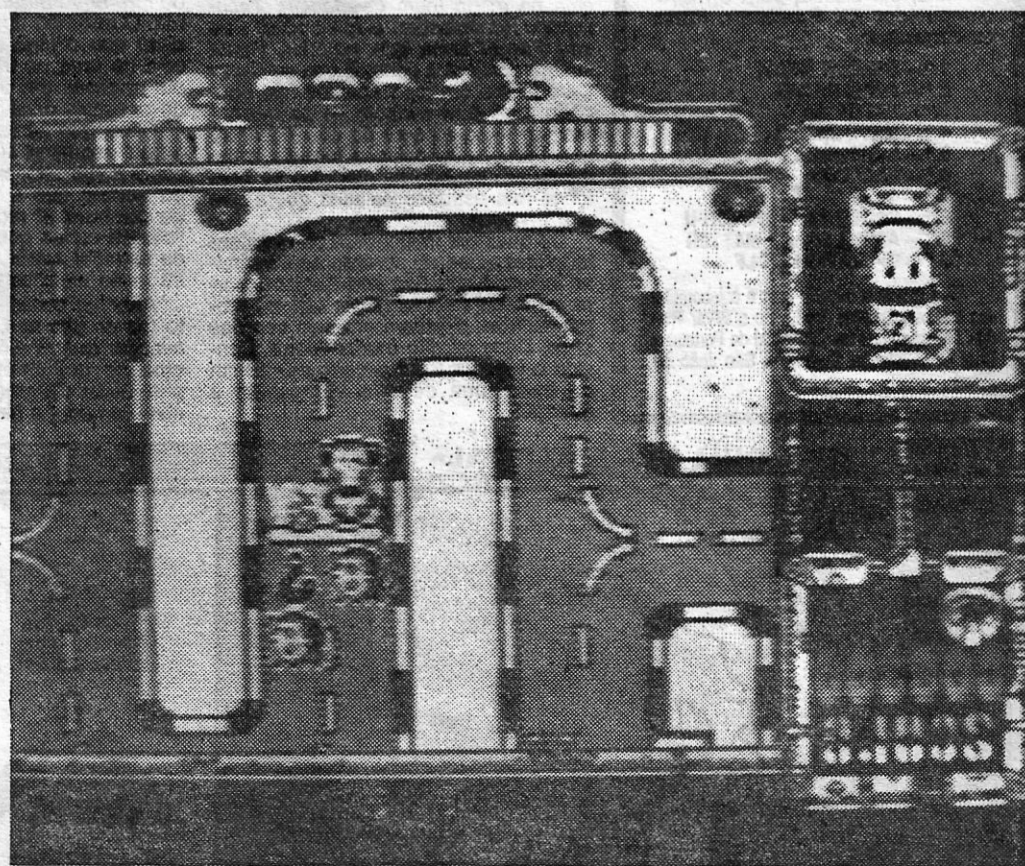
de passagem ao nível seguinte. Onde tudo se repete. E por aí fora.

As estradas de *Rock'n'Roll* são muito mal frequentadas. Há alguns pilotos de carros de corrida (parecem os fórmula 1) que teimam em chocar contra o nosso popó, o que tem consequências pouco saudáveis. Resta virar-lhes a traseira do veículo e disparar uma nuvem de fumo que resolve de vez os instintos chocantes do outro condutor.

Minas na estrada e obstáculos são outro problema a considerar. Há que ter um bom domínio do volante, algo que é difícil de conseguir nas primeiras voltas mas cedo se ganha. E esse jeito especial vai ser necessário para sair da rota de vez em quando e apanhar as latas de óleo, que mais não são do que combustível, a única forma de ir mais adiante neste jogo. Esqueça-as e verá...

Gráficos à maneira (como usa dizer-se), algumas soluções divertidas (vejam o voo do ponto de interrogação), blips e blops a condizer e pronto, eis mais um trunfo com o selo da Toposoft. Só vendo se acredita. E vale a pena ver.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 7 (no primeiro nível)
Conselho: A comprar.



Pokes & Dicas

ABRE-SE esta semana com a indicação de que ele há gente que copia programas e depois os envia para o «Linha a Linha» com um *copyright* de todo o tamanho. Quem o escreve são os leitores de Mara, Edson Bártolo e Rui Miguel Ferreira, que são membros da CAOS (Computer Advanced Organization for the Spectrum) que, em português, é: Companhia Avançada de Organização do Spectrum.

Estes leitores referem que o coordenador aqui no Poço (eu? — JA) não deve ter o manual do computador que usa pois alguns dos programas até são cópias de páginas do dito. Errado... o que se passa é que este coordenador não tem tempo para ir espreitar tudo todo o tempo. E, claro, confia nos leitores. Se alguns leitores não sabem merecer esta confiança... não há muito a fazer. Aliás é essa a razão por que a secção de «Linha a Linha» não tem prémios. E é também por essa razão que os prémios para dicas desapareceram. Agora só há prémios para alguns «Reprise» que são bem feitos, em bom português (assim assim já dá...) e para outras dicas alargadas que realmente demonstram que o leitor que as envia andou a estudar o jogo com atenção e não a ler revistas à pressa. E disse...

Voltando à CAOS (que tem o esconderijo na Rua Serpa Pinto, lt. B-4.º dt.º — 2640 Mafra), eles enviaram uma série de dicas para esta secção que valem bem o papel gasto com a sua publicação. E como se optou por publicar quase na íntegra a carta destes atentos mafrenses, façam favor de ler tudo até à última linha.

Uma coisa que nos está a preocupar são aqueles pseudopiratas que pegam em meia dúzia de programas tirados — notem bem! — até dos seus próprios manuais e — «UAU!» — vêm o seu nome publicado e reconhecido num jornal. É claro que o manual que o coordenador desta abençoada secção (ou o seu antecessor) possui não é o do Spectrum + porque notaria que certos programas que chegam ao Poço da Cidade, 26, tinham certas (para não dizer completas) semelhanças (à parte a habitual linha: 10 REM 0 nome do infeliz) com os programas de demonstração desse dito manual. Por pensar que se deve enviar material inédito, aqui vão algumas dicas e alguns códigos totalmente descobertos por nós.

QUAZATRON — Quazatron é um jogo um pouco antigo mas nunca ultrapassado. A missão é destruir todos os robôs da cidade Quazatron. Os robôs podem ser destruídos através da arma, fazendo *grapple*, ou atirando-nos ao robô (gasta muita energia). A cidade é constituída por níveis, quanto mais alto estiver o nível (ver mapa) mais fácil ele é. Muda-se de nível por elevadores (uma espécie de buraco onde se carrega em FIRE). Pela cidade estão espalhadas lajes com uma espécie de símbolo de raio-X que nos dão energia, mas que é pouco útil; no entanto, devem ir até uma quando caem ou quando estão danificados (*damages*). A propósito, o sorriso de Klepto indica a nossa energia (larguem as teclas por momentos). Os monitores (espécie de televisões) dão-nos muitas informações; mostram-nos em que nível estamos e o mapa desse nível, o nosso equipamento e o dos outros robôs, e informações mais detalhadas sobre cada um dos componentes; no entanto, o seu acesso é restrito. Quanto mais fortes forem (em termos de *grapple*) mais indicações extraem.

Ao «grapplar» um robô verão dois circuitos. Durante alguns momentos podem escolher o circuito que mais vos convém. O circuito no qual se pode acertar sem que o oponente anule os nossos tiros e ao mesmo tempo que ele tenha poucos sítios onde nos acertar e nós muitos sítios onde lhe acertar é o circuito ideal. O objectivo é tomar a barra que está ao meio da cor que estamos a usar. Quanto mais partes forem nossas, mais componentes poderão recolher do robô inimigo. Quando ganharem verão o equipamento do adversário e poderão escolher aquilo que interessar mais (se não estiver danificado). Podem escolher entre: DRIVE — unidade de locomoção; POWER — unidade de energia; WEAPON — arma; CHASSIS — unidade que protege e suporta o dróide; DEVICE — dispositivo especial.

A melhor maneira de vencer neste combate é deixar o inimigo atacar primeiro e, quando chegar a sensivelmente metade do tempo disponível, atacar com toda a rapidez. No início do jogo começam com pouco poder de *grapple*, mas se forem fazendo *grapple* a robôs mais poderosos verão as vossas «setas» a aumentar de número. No entanto, se fizerem *grapple* a robôs mais fracos do que o vosso as setas diminuirão.

Agora passemos à estratégia do jogo. Comecem a fazer *grapple* a robôs fracos tipo X 9; aumentem pouco a pouco fazendo *grapple* a alguns U 7, R 6, por exemplo. Se depois aparecer um B 6 ataquem-no também. Quanto ao que tirar deles, fique com o Gravitronic MKII e o Desintegrator do B 6 e (muito importante) retire sempre o power de todos eles. Depois vão a um nível (superior do lado direito), que tem uma grande rampa, e faça *grapple* a um R 5. Retirem-lhe (além do power) o Disruptor shields. Esta peça é fundamental, por isso nunca a tirem. O que ela faz é proteger o nosso robô daqueles «relâmpagos» que aparecem nos níveis mais baixos. Agora subam a rampa e mu-

dem de nível no elevador que estiver mais próximo. Ai não se preocupem com os *flashes*. Retirem o *chassis*, o *power*, mas principalmente o Disruptor (arma), e conservem o *device* de algum B 2, B 3 ou B 4. Vão até ao nível mais alto e esperem até estar o maior número de robôs à vista e disparem (destrutivo, não?). No entanto o *disruptor* tem as suas desvantagens: gasta muita energia e existem robôs que estão protegidos (como vocês). Também existem robôs que por terem muita energia só morrem com dois ou três disparos. Agora que Klepto está equipado «só» têm que visitar todos os níveis de Quazatron matando os robôs (consultem os monitores para saberem quais os dróides que não podem matar). Quando estiverem a necessitar de energia vão ao nível mais baixo e aferrem um robô da classe Alpha. Já agora, além do *power*, retirem-lhe o *chassis* e o *drive*. Voltam à vossa excursão pela cidade e repitam tudo até só faltar o último nível, guardem-no para o fim. Aferrem (fazer *grapple*) um AI e retirem-lhe, além do habitual, o *autocannon*. É a altura de visitarem o resto dos níveis para matarem os poucos que ainda vivem. Voltem ao último nível e matem todos excepto um AI ou um AB, de que vão retirar o *power*, e já está... Primeira cidade completa.

Os melhores *chassis*, *drives* e *power* encontram-se nos robôs da classe Alpha.

Quanto aos *devices*, eles têm funções variáveis embora o mais aconselhável seja o Disruptor shields. Eis a lista dos *devices*: DETECTOR — assinala os níveis que já estão vazios (só quando se anda de elevador para mudar de nível); OVERDRIVE — aumenta a capacidade do *drive*; LASER SHIELD — escudos contra lasers; DISRUPTOR SHIELD — escudo contra o *disruptor*; power BOOST — aumenta a capacidade do POWER; RAM THRUSTER — ao chocarmos contra um robô destruímo-lo.

Aceitam-se informações acerca daquele A que de vez em quando está a piscar no painel de *score*.

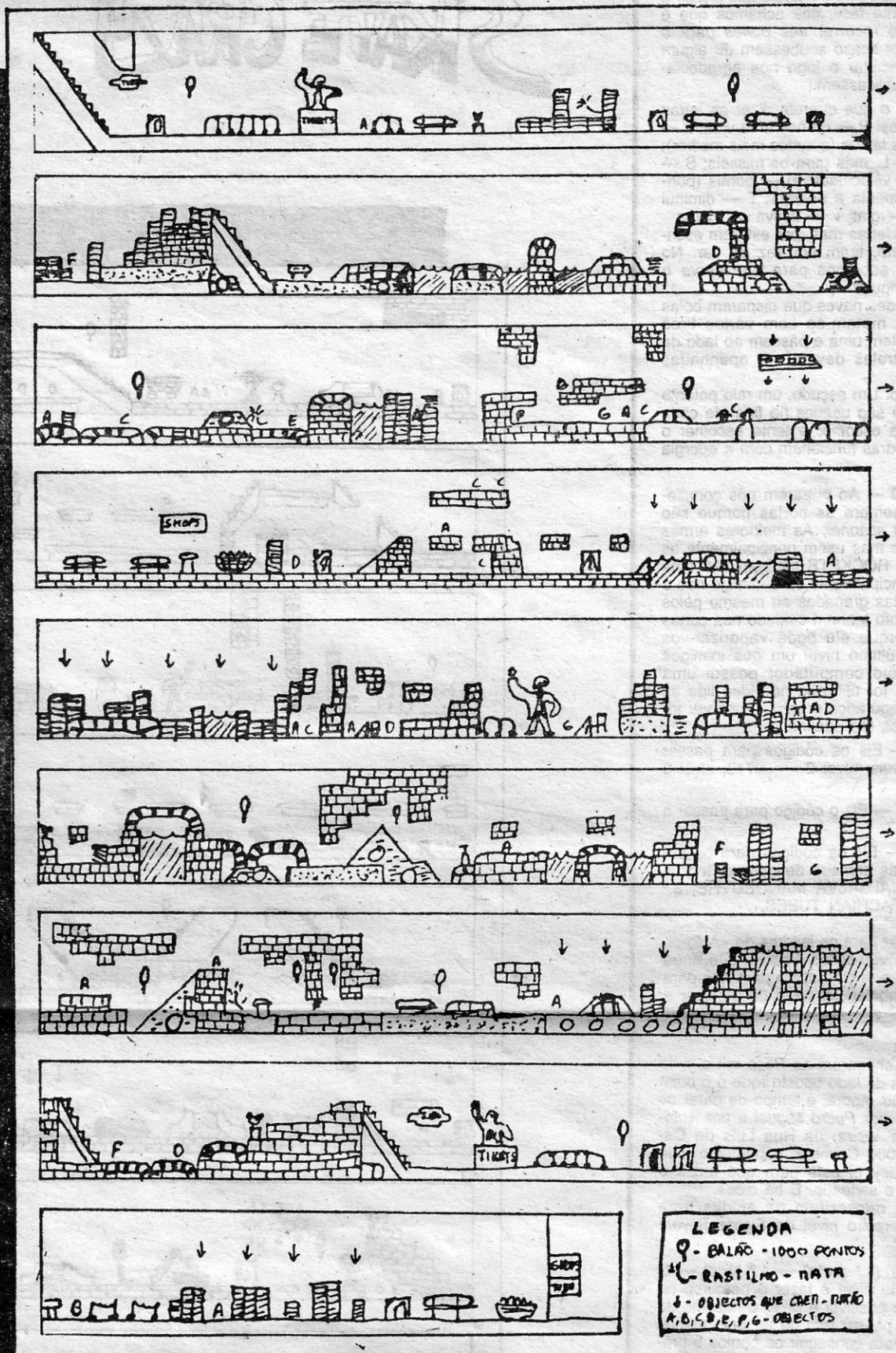
EARTHLIGHT — O objectivo é apanharem umas caixinhas que vos vão permitir desligar o raio de tracção que vos prende à Lua. Ao equiparem a nave, desçam o número de tiros para 20. Ao chocarem com a base a baixa velocidade, ela acopula-se automaticamente ao nosso módulo e saberão o essencial sobre a missão. Evitem os inimigos, se possível, subindo um pouco. Assim se tiverem inimigos ao pé das caixas não correm o risco de as destruir acidentalmente (se isso acontecer, voltar à base e depois ir lá outra vez). Em níveis mais difíceis terão de utilizar o teletransportador; não entrem com muita velocidade pois sairão do outro lado à mesma velocidade.

TERRA CRESTA — Este jogo não é muito difícil. Vocês só têm de saber onde se colocam. O mais difícil é o princípio. Subam tudo logo no início; quando as naves aparecerem comecem a descer devagar (sempre a disparar) e verão que elas começam a dar a volta à vossa frente e não por trás. Quando tiverem apenas uma nave extra, abram (*split*) que é mais fácil. Quando tiverem mais de uma nave extra não abram que não é preciso e é sempre mais uma protecção que têm. Quando não aparecem mais naves tenham cuidado porque a nave mãe está à espera que as naves que estão no quadro desapareçam; elas, normalmente, vêm por baixo. Mal ela apareça ponham-se por baixo dela (mesmo ao pé) a disparar. Assim que ela chegar lá acima começa a disparar, mas até lá já ela levou uma boa dose de tiros; ponham-se ao pé dela a disparar que ela não resiste. Depois de formar a Águia deixe que um tiro (só um) vos toque, perderão a última nave de propósito para mais à frente tomarem a apanhá-la e formar a Águia outra vez. Podem fazer duas Águias por nível (se não morrerem ou perderem outra nave), mas ao apanhar a segunda Águia não a percam (a última nave) até ao fim do nível pois podem aparecer umas naves (as piões) que descem aos círculos e depois sobem atrás de vocês. Ai o escudo pode ser bastante útil. (Continua na página seguinte)

SKATE CRAZY

ANTÓNIO JOSÉ PEDRO MIGUEL 1988

NÍVEL 2 UNDERGROUND



Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Nós já conseguimos dar a volta ao jogo mas estamos sempre a ter pedidos de ajuda (um poke). Mas como achamos que o jogo é demasiadamente fácil, nós achamos que é desnecessário recorrer aos pokes para o acabar. Se por acaso soubessem de algum poke para dificultar o jogo nós agradeceríamos que o publicassem.

OCTON — Eis o que querem dizer as letras que apanhamos: P — dá-nos uma vida; L — implementa os lasers (quantos mais melhor); M — igual ao L, mas para os mísseis; S — implementa a velocidade; B — bônus (pontos); E — aumenta a energia; T — diminui bastante a energia; + — activa os extras. Existem mais letras mas, por estarem escritas ao contrário, tiram em vez de dar. No entanto, não sabemos para que serve o símbolo rectangular.

As duas grandes naves que disparam bolas indestrutíveis matam-se com vários tiros (uns dez). Matem uma e passem ao lado da outra. As estrelas devem ser apanhadas (dão pontos).

Os extras são: Um escudo, um raio potente e bombas. Só são usados no final de cada nível. Dá para escolher e tente escolher o escudo. Os extras funcionam com a energia que tiverem.

LASER SQUAD — Ao entrarem nos complexos fechem sempre as portas porque são detectadas no scanner. As melhores armas são as *martec* mas usem principalmente as granadas. Os **ROCKETS** também são uma boa arma, principalmente se o inimigo não é alcançável pelas granadas ou mesmo pelos tiros. No entanto tenham cuidado nas curtas distâncias porque ele pode vaporizar-vos também. No último nível um dos inimigos controlado pelo computador possui uma chave que se for utilizada no vídeo liga as câmaras da segurança e permite-nos ver todos os inimigos (no scanner).

MEGANOVA — Eis os códigos para passar aos outros níveis: nível 2 — 26719; nível 3 — 16640.

GAME OVER II — Eis o código para passar à 2.ª fase: 18757.

VINDICATOR — Eis os códigos para os outros níveis, mas primeiro definam as teclas: 2.º nível — VALSALVA MANOEUVRE; 3.º nível — EUSTACHIAN TUBES.

Queremos apelar para os leitores de «A Capital» que tenham a versão do *Uridium* que entra nos Timex, para que escrevessem para nós para que possamos combinar um meio de efectuar a troca.

Skate Crazy

Do lado um já chegaram ao Poço mil e vinte e dois mapas, mas do lado oposto (que é o dois) pouca fruta nos dão. Agora, é tempo de parar os lamentos. Enviado por *Pedro Miguel* e por *António José Fonseca Vieira*, da Rua Luís de Camões, 88-r/c — 3000 Coimbra, o percurso todinho de *Skate Crazy* aí está para que todos o conheçam de cor e salteado. E há dicas.

Estes leitores necessitam de ajudas para *Knightmare* e o terceiro nível de *Sigma Seven*. Quem sabe disto?

SKATE CRAZY (1.ª parte) — 1.º Nível — O objectivo deste nível é fazer o percurso no menos tempo possível e fazer o máximo de pontos (para passar tem de ter pelo menos 15 pontos). Para conseguir os pontos é preciso saltar quando aparece JUMP e rodar a 180°, fazer o percurso antes do tempo acabar, cair o menos vezes possíveis. Se fizer isto os juizes no fim darão pontos para passar de nível.

2.º Nível — Fazer as mesmas coisas do que no primeiro nível (só que para passar tem de conseguir 20 pontos).

3.º Nível — Tem de conseguir 25 pontos para passar para o 4.º nível.

4.º Nível — São precisos 30 pontos. Se não conseguir os pontos que são precisos ou for retirado devido ao cansaço carregue em todas as teclas ao mesmo tempo quando está a dar a pontuação que fizemos durante o jogo. E assim os juizes dirão que você tem uma excelente «performance» e passará ao próximo nível.

SKATE CRAZY (2.ª parte) — Em todos os níveis será necessário apanhar os objectos pois eles dão pontos e 10 mil em 10 mil pontos dá uma vida e assim é mais fácil acabar este grande e maravilhoso jogo da *Gremlin*.

Sete cartas na cesta

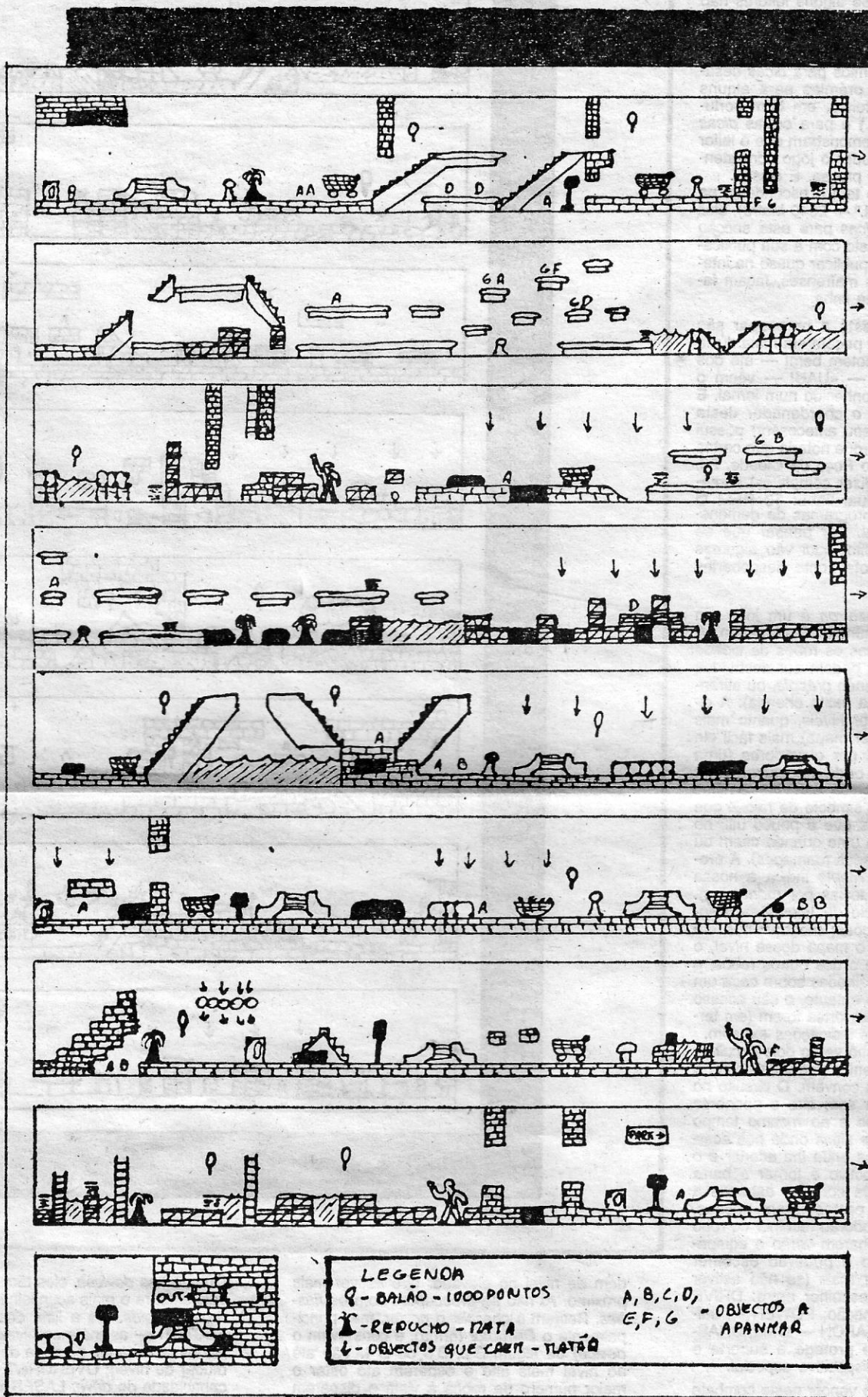
Ou melhor, só seis, que desta sétima carta aproveitou-se algo. E assim vai ficar todo contente (espera-se) *Pedro Damázio*, da Quinta da Princesa, It. 12-D-3.º dt.º, Cruz de Pau — 2840 Amora, que já temia não ser publicado.

OPERATION WOLF — Quando aparecerem muitos tanques ou helicópteros juntos, disparem para o meio deles que conseguem destruí-los.

SUPER STUNT MAN — Nos *hi-scores* escrevam **BIG SCORE** e ficarão com vidas e tempo infinito.

SKATE CRAZY

ANTÓNIO JOSÉ
PEDRO MIGUEL
1988
NIVEL 3 SHOPS



SAVAGE — Quando aparecerem uns barris a reboarem pelo chão acertem-lhes e eles deixam ficar uma garrafa, que vos dá energia.

FOOTBALL DIRECTOR — Para começar a jogar com o dinheiro que quiser, faça o seguinte: quando estiver no «menu» principal, prima **BREAK**. Depois «faça LET A 1 = n» (n é a quantia de dinheiro que quer), «GO TO 6», e estará a jogar outra vez, mas com o dinheiro desejado.

F 15 STRIKE EAGLE (Teclas) — Acelerar — 2 e 0; ejectar piloto — CAPS SHIFT; pausa — P; mísseis de médio alcance — M; canhão — G; mudar de vista — SPACE; bombas — B; defesa contra mísseis guiados por infravermelhos — F; alcance do radar — R; largar tanques de combustível exterior — D; defesa contra mísseis guiados por radar — E; mísseis de curto alcance — S; travões de ar — X; pós-combustão — A; cursor de navegação — N.

Códigos: D — 1; G — 2; F — 3; M — 4; P — 5; K — 6; J — 7; A — 8; B — 9; I — 10; L — 11; O — 12; N — 13; E — 14; H — 15; C — 16.

Star Raiders II

Aqui por perto deve andar um quadro de *Star Raiders II* que foi enviado por *Décio Quintas*. Claro, com o tal quadro, que representa o «écran» do jogo, o visor da nave, vai ser possível a quem ainda não sabia mexer-se mais à vontade no tal jogo. E para quem quiser agradecer ao *Dét.* (ou só trocar correspondência com ele), aqui fica a morada: Praceta da Lancha, 1-r/c dt.º — 2900 Setúbal.

Kikstart II

Construir as pistas em *Kikstart* pode ser uma dor de cabeça para quem não tenha a indicação das teclas do editor. Assim, prevenindo que muitos iriam ter um *lentostart* em vez de um *quickstart*

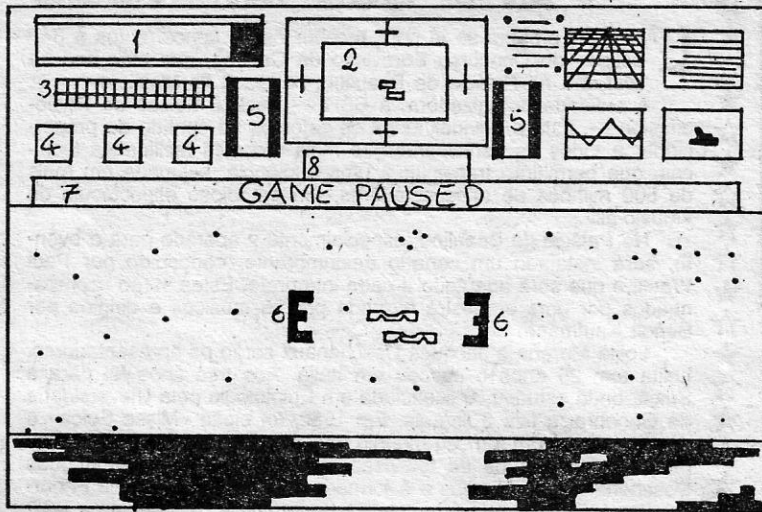
(*Kikstart*), *José Carlos Cruz dos Santos* e *Pedro Miguel Silva*, residentes na Urbanização da Codivel, Rua E, It. 42-r/c esq. — 2675 Odivelas, e consumidores habituais de «A Capital» mandaram um quadro com tudo explicado. Se não o encontrarem nesta edição então os monstros das masmorras vão ter que prestar contas. Mas olhem bem, que deve estar por perto.

Peter Shiltons

Os códigos de *P. S. Football* são necessários para quem quiser passar de nível. Claro que quanto mais avançado é o nível maior é a força com que a bola é pontapeada. Então no nível I é um espanto. De A a P, *João Roque*, da Rua Sacadura Cabral, 320, S. Pedro do Estoril — 2765 Estoril, indica todos os códigos. Depois do P tudo volta ao A, mas com um código diferente e com a velocidade inicial. Vejam e experimentem.

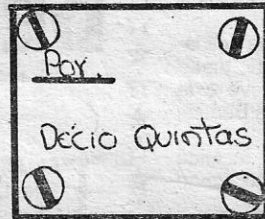
Quando o jogo entra, aparece para pôr código ou não, se quiserem passar para outro nível,

S. RAIDERS II

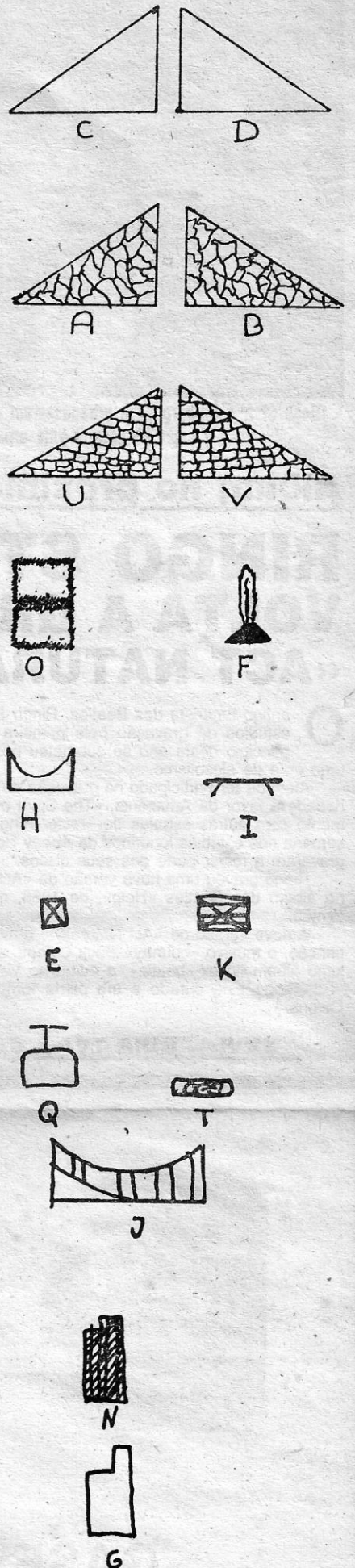


- Legenda:**
- 1- Indicador do nível de energia
 - 2- Scanner
 - 3- Indicador do número de bombas
 - 4- Indicador da arma utilizada no momento
 - 5- Indicador da temperatura dos lasers
 - 6- Miras
 - 7- Painel de mensagens
 - 8- Pontuação

- Teclas:**
- 7 - cima W - Mudar de arma
 - 6 - baixo T - Mudar scanner
 - 5 - esquerda S - Tirar/perseguidos
 - 8 - direita Space - Mapa do sistema
 - Ø - disparar P - Pausa



Teclas para construção de pistas para KIKSTART II



mas atenção, cada nível que se passa a bola é rematada com mais força, isso nota-se mais no nível I, metam a letra de código e o n.º.
Os códigos: B — 6854; C — 7818; D — 8158; E — 5141; F — 3651; G — 1646; H — 2656; I — 4545; J — 6555; K — 7542; L — 8252; M — 5247; N — 3757; O — 1743; P — 2753. A partir do P para a frente passa ao nível A mas com o código diferente, ou seja, a velocidade passa a ser a inicial.

Enduro Racer em 128 K

A dica de Enduro Racer para 128 K veio de João Pedro Perfeito Gomes Freire Baptista, da Urbanização Pimenta & Rendeiro, Praceta 1, lt. 1-5.º dt.º — 2745 Massamá (telefone 4377957). Agora ninguém vai parar nas pedras e árvores. E tem música...

ENDURO RACER (Esta dica é só para quem tem um 128 K + 2) — Ponham o jogo em TAPE LOADER e que, quando jogam, se ouve uma música de fundo. Mas não é só... nos níveis 1, 2, 3 e 4, quando estiverem a jogar carreguem na tecla que diz GRAPH, e verão que conseguem passar por cima das árvores e pedras, sem se despistarem.

Pokes da «Crash»

Sincero e claro, o Walter Bouça enviou uma série de pokes (carregadores) indicando que os copiou da «Crash». Só a dica de Archon é dele. Agora o Walter quer é iniciar-se em jogos de estratégia e aventura (contacta os respectivos bosses, o Strategic Boss do Cacém e o Clube Nacional de Aventura e segue as secções correspondentes) pelo que se espera vê-lo começar a enviar dicas para esse tipo de jogos. Entretanto, o Walter necessita de versões já com pokes de Academy, Ikari Warriors, Ranarama e Druid. Quem o ajuda?

Este leitor quer também trocar correspondência e jogos com outros «habitais» deste espaço. Façam o favor de lhe escreverem uma cartinha... enquanto por aqui se fecha a loja de antiguidades.

```
5 REM THRUST
10 REM CRASH
20 CLEAR 65399
30 LOAD "" CODE
40 FOR F = 65425 TO 65431
50 READ A: POKE F, A: NEXT F
60 RANDOMIZE USR 65400
70 DAT 175, 50, 51, 153, 195, 0, 250
```

```
5 REM TERRA COGNITA
10 REM CRASH
20 PRINT AT 16, 0: INK 8: PAPER 8:
FLASH 8: BRIGHT 8: FLASH 8: OVER I:
LOAD "" CODE 16384: LOAD
"" CODE
30 POKE 50615, 0: POKE 50616, 0:
POKE 44486, 0: REM fuel inf.
40 POKE 45004, 0: REM vidas inf.
50 RANDOMIZE USR 30000
```

```
5 REM DEATHCHASE (Vertigem)
10 REM CRASH
20 FOR F = 32740 TO 32758:
READ A: POKE F, A: NEXT F
30 RANDOMIZE USR 32740
40 DATA 62, 255, 55, 17, 72, 63
45 DATA 221, 33, 0, 64, 205, 86
50 DATA 5, 62, 0, 50, 95, 103, 201
```

```
5 REM SPACE HARRIER
10 REM CRASH
20 CLEAR 64000: LOAD "" CODE
30 POKE 65289, 196: POKE 65293, 193:
POKE 65449, 178: POKE 65450, 143
40 FOR F = 65488 TO 65494:
READ A: POKE F, A: NEXT F
50 RANDOMIZE USR 65224
60 DATA 33, 194, 191, 34, 43, 202, 201
```

```
5 REM LUNAR JETMAN
10 REM CRASH
20 CLEAR 24575
30 PAPER 0: INK 0
40 FOR L = 1 TO 5
50 PRINT AT 6, 0: LOAD "" CODE:
NEXT L
70 POKE 23439, 201: POKE 36965, 0
80 RANDOMIZE USR 32768
```

```
5 REM BOUNDER
10 REM CRASH
```

```
20 CLEAR 24831
30 LOAD "" CODE
40 POKE 61106, 183: POKE 61107, 17
50 POKE 61087, 183: POKE 61088, 17:
POKE 60189, 0
60 POKE 61092, 224: POKE 61093, 255
70 POKE 61100, 191
80 RANDOMIZE USR 61074
```

```
5 REM SPIKY HAROLD
10 REM CRASH
20 CLEAR 26539
30 LOAD "" CODE: POKE 23341, 201:
RANDOMIZE USR 23296
40 POKE 34560 (vidas): REM entre 1
e 128 vidas
50 RANDOMIZE USR 34000
```

```
5 REM ACTION REFLEX
10 REM CRASH
20 CLEAR 27000
30 MERGE ""
40 POKE 23988, 54: POKE 23349, 201
50 RANDOMIZE USR 23935
60 POKE 50770, 0: POKE 50771, 0:
POKE 50772, 0
70 POKE 50964, 0: POKE 50965, 0:
POKE 50966, 0
80 RANDOMIZE USR 50000
```

```
5 REM CAULDRON II
10 REM CRASH
20 CLEAR 65535
30 LOAD "" CODE
40 POKE 25046, 20: POKE 25047,
234: POKE 25048, 97
50 FOR F = : RANDOMIZE USR 25066 TO 073:
READ A: POKE F, A: NEXT F: RANDOMIZE USR 25000
60 DATA 62, 0, 50, 238, 206, 195, 196, 97
```

Depois de o jogo carregar premir BREAK e introduzir: POKE 52974, 0: RANDOMIZE USR 52180.

```
1 REM ICUPS
2 REM CRASH
3 CLEAR 65535: MERGE ""
4 RUN 5
15 FOR X = 0 TO 26
45 DATA 221, 33, 0, 91, 17, 0, 117, 62
46 DATA 255, 183, 55, 8, 243, 205, 98, 5
```

```
47 DATA 210, 0, 0, 62, 200, 50, 245, 134
48 DATA 195, 185, 134
```

```
5 REM TRANZ-AM
10 REM CRASH
20 CLEAR 24319
30 LOAD "" SCREEN $
40 LOAD "" CODE
50 POKE 25446, 0
60 LOAD "" CODE
70 LOAD "" CODE
80 LOAD "" CODE
90 PRINT USR 23424
```

```
5 REM BOMB JACK II
10 REM CRASH
20 CLEAR 60000: LOAD "" CODE
30 POKE 65226, 250
40 FOR F = 64000 TO 64006
50 READ A: POKE F, A: NEXT F
60 RANDOMIZE USR 64700
70 DATA 175, 50, 35, 99, 195, 0, 91
```

FINDERS KEEPERS — POKE 34252, 0 (vidas inf.).
LAZY JONES — POKE 56693, 0 (vidas inf.).
FRANK'N'STEIN — POKE 28277, 100 (100 vidas).
MANIC MINER — POKE 35136, 0 (vidas inf.).
SCUBA DIVE — POKE 55711, 0 (255 vidas).
KOKOTONI WILP — POKE 42214, 255 (255 vidas).
KOSMIC KANGA — POKE 36212, 0 (vidas inf.).
MUGSY — POKE 43012, 0 (vidas inf.).
ARCHON — Para utilizar os feitiços REVIVE e SUMMON ELLEMNTAL activar o feitiço sobre uma casa mágica (o computador apresentará a mensagem «POWER POINTS EXAMTED FROM MAGIC») e depois sobre a casa desejada e continuará a dispor do feitiço. Este procedimento tem de ser repetido sempre que se conjurar um destes feitiços.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX



FF software

VIRA O DISCO



Ringo Starr e Barbara Bach ultrapassaram problemas pessoais e estão de volta à vida artística

Álbum no próximo Verão

RINGO STARR VOLTA A GRAVAR «ACT NATURALLY»

O antigo baterista dos Beatles, Ringo Starr, regressou aos estúdios de gravação pela primeira vez desde que no princípio deste ano se submeteu nos Estados Unidos a uma cura de alcoolismo.

Além de ter participado na gravação de um disco de solidariedade a favor da Amazónia, «The Spirit of the Forest», juntamente com outras estrelas do «rock» Ringo Starr esteve esta semana nos estúdios londrinos da Abbey Road onde os Beatles gravaram a maior parte dos seus discos.

Ringo gravou uma nova versão de «Act Naturally», incluído no álbum dos Beatles «Help», de 1965, que o próprio Ringo cantou.

A nova versão de «Act Naturally», gravada com o autor da canção, o músico «country» Buck Owens, será incluída no próximo álbum do ex-«beatle», a editar no Verão.

«Ringo está curado e em plena forma», comentou Buck Owens.

Lausana prepara Eurofestival

EX-MISSE SUÍÇA APRESENTA CANÇÕES PARA 500 MILHÕES

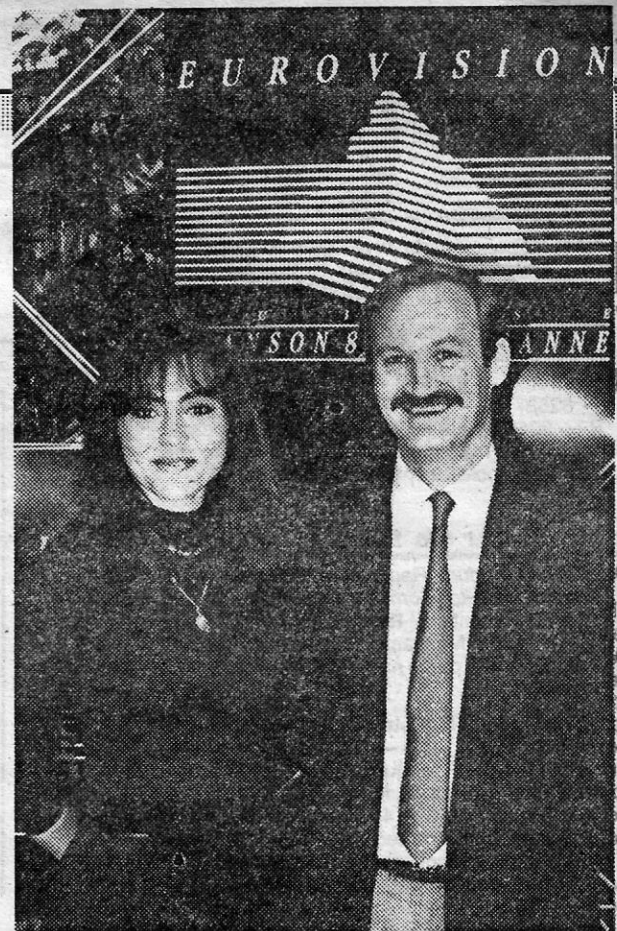
LAUSANA prepara-se já para receber os 22 concorrentes à 34.ª sessão do Concurso Eurovisão da Canção, que este ano se realizará no Palácio de Beaulieu, no dia 6 de Maio.

A entidade organizadora, a SSR — Société Suisse de Radio-difusion —, está a envidar todos os esforços no sentido de proporcionar a todos os participantes as mais recentes facilidades técnicas, que permitirão transmitir a uma audiência, estimada em mais de 500 milhões de telespectadores, um grandioso espectáculo de «music-all».

No Palácio de Beaulieu, especialmente preparado para o evento, será instalado um cenário deslumbrante, concebido por Paul Waelti e que será adaptado a cada intérprete. Estes serão acompanhados por uma orquestra formada por 35 músicos e dirigida por Benoit Kaufmann.

Lolita Morena e Jacques Deschenaux serão os apresentadores. Lolita tem 29 anos e nasceu em Itália. Aos três anos foi para a Suíça, onde estudou. É licenciada em Egiptologia pela Universidade de Genebra, e fala 5 línguas. Em 1982, foi eleita «Misse Suíça» e desde então é um famoso modelo fotográfico, além de ter já participado em programas de televisão, como apresentadora. Jacques Deschenaux tem 44 anos e é formado pela Universidade de Friburgo. Em 1973, iniciou a sua carreira de jornalista desportivo na SSR onde, presentemente, é director do Departamento Desportivo.

A Suíça far-se-á representar, neste certame, pelo grupo Furbaz que interpretará em romanche, um dialecto suíço, a canção «Viver Senza Tei», da autoria de Marie-Louise.



Lolita Morena e Jacques Deschenaux serão os apresentadores do Festival da Eurovisão, marcado para 6 de Maio em Lausana



Ao vivo em Lisboa

DEMIS ROUSSOS DÁ CONCERTO NA DISCOTECA METROPOLIS

TEMAS da última edição discográfica de Demis Roussos, o LP «Time», entre outras músicas bem conhecidas dos portugueses, vão ser apresentadas ao vivo por este popular cantor grego num único concerto que se realiza, no próximo dia 6, na discoteca Metropolis,

em Lisboa.

Demis Roussos vai actuar, acompanhado pela banda de Paulino Vieira, pelas 22 horas, no ex-cinema Pathé, à Praça do Chile.

«Rain and Tears», «For Ever and Ever», «Goodbye my Love Goodbye»,

«Mamy Blue» e «We Shall Dance» são algumas das interpretações audíveis ao longo do tempo do espectáculo, calculado para durar pouco mais de uma hora.

O último álbum de Demis Roussos intitulado «Time», foi editado no final do último Verão em Portugal.

XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»



«A COSMÉTICA DO FUTURO»

GASES

ANATÓMICAS

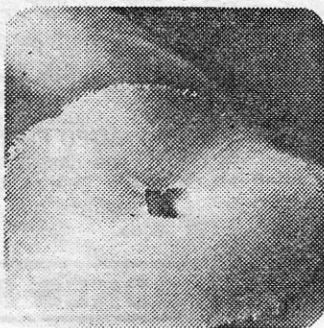
COSMÉTICA

PARA

RUGAS, BOLSA DE OLHOS, COUPEROSE, ACNE, ENDURECIMENTO, CELULITES, ETC.

Lançamento em Portugal do produto que revolucionou o mercado italiano em cosmética

Produto que pela sua qualidade, já está em mais de 25 países, e que a Sociedade Comercial Reicarrera oferece a todas as esteticistas



PEDIDOS A:

Sociedade Comercial Reicarrera, Lda.

Escritório e Armazém: Rua Nova de S. Mamede, 64, 1.º — Telef. 65 61 75/6 — Telex 64365 ORCORE P — 1200 LISBOA — DELEGAÇÃO: AVENIDA DO BRASIL, 799, R/C — TELEF. 02/67 76 33 — FOZ — 4100 PORTO